

Spółka portfelowa MCI wchodzi na rynek gier mobilnych

29.04.2013

Geewa, spółka z portfela funduszu MCI.TechVentures z grupy MCI Management rozwijająca gry online, wprowadziła na rynek wersję mobilną swojej najpopularniejszej gry Pool Live Tour. Gra dostępna jest na urządzenia pracujące na systemie operacyjnym iOS tj. iPad oraz iPhone. W najbliższych tygodniach spółka wprowadzi również wersję na system operacyjny Android.

Obecnie Pool Live Tour jest najpopularniejszą grą bilardową na Facebook'u z liczbą ponad 2,5 mln aktywnych graczy dziennie i 11 mln aktywnych graczy miesięcznie. Ponadto, spółka dystrybuuje grę w kilku wersjach językowych na podstawie umów partnerskich z międzynarodowymi wydawcami, w tym na kraje Bliskiego Wschodu (MENA).

- Strategia spółki opiera się na wykorzystaniu zarówno wzrastającej penetracji Internetu i dostępności urządzeń mobilnych z dostępem do sieci, jak również dużego zainteresowania grami rozwijanymi na platformy mobilne. Ponadto, Pool Live Tour jest grą typu multiplayer, dającą możliwość gry w czasie rzeczywistym z innymi osobami, co jest szczególnie ważne w relacji do popularności serwisów społecznościowych a wersja mobilna pozwala obecnym i nowym graczom na swobodne korzystanie z gry również poza platformą Facebooka - powiedział Sylwester Janik, zarządzający funduszem MCI.TechVentures, największym udziałowcem Geewa

Geewa

Spółka, założona w 2005 r. w Czechach, rozwija oraz dystrybuuje gry on-line na własnej platformie internetowej oraz na Facebooku. W grudniu 2012 r. gra Pool Live Tour Geewy osiągnęła ponad 2,5 mln dziennych użytkowników, a spółka znalazła się w „TOP 10 Facebook's game developers”. Spółka uzyskuje przychody z abonamentów, zakupu wirtualnych dóbr przez graczy oraz reklamy. Geewa jest jedną z wiodących

spółek w swojej branży oraz inwestuje w zwiększenie skali działania na rynkach o ponadprzeciętnych przychodach generowanych przez graczy.

Obecnie Geewa koncentruje się na szybko rosnącym segmencie gier mobilnych, wprowadzając Pool Live Tour na platformy mobilne (iOS, Andro-id) oraz rozwija portfel nowych gier które zostaną wprowadzone na rynek w ciągu 2013 roku.

Według raportu firmy PwC do 2015 roku wartość globalnego rynku gier wideo w sieci prawie się podwoi i wynosić będzie 28,4 mld dol. Perspektywy dla światowego rynku gier mobilnych też wyglądają obiecująco. Zdaniem firmy badawczej Jupiter Research jego wartość wzrośnie z 36 mld dol. w 2011 do 65 mld dol. w roku 2016. O sile rynku gier mobilnych świadczy również ich udział w statystykach dot. aplikacji ściąganych na telefony - według danych gry mobilne mają w tym rynku 67-proc. udział.